

Eine Frage der Ähre



Eine Frage der Ähre
Pegasus, 2009
Jeffrey D. ALLERS
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten



Eine Frage der Ähre

Spelidee

Frisse landlucht, romantische zonsondergangen, picknicken op de weide ... het leven op het platteland fascineert vele mensen. Een thuisgevoel overheerst de sfeer. Doch het leven als boer bestaat niet alleen uit het gezellige landleven, maar ook uit de vele uren en uren keiharde arbeid om een uitgebreide oogst te kunnen binnenrijven.

In 'Eine Frage der Ähre' kruipt men in de rol van boer die zijn land bewerkt en hoeves opricht. Elk bewerkt veld levert punten op, maar men moet onmiddellijk beslissen: ofwel incasseert men de zegepunten ofwel spaart men voor een hoeve. Een hoeve levert ronde na ronde extra zegepunten op. Daarom moet men er ook goed op letten dat de landerijen van de medespelers niet te groot worden zodat zij niet, ten koste van jouw uitgaven, kunnen uitbreiden.

Spelmateriaal

HET SPEELBORD



tarwe raap koolzaad mais aardappel
25 kleine akkertegels (telkens 1 plantveld)

60 grote akkertegels (telkens 2 plantvelden)



15 veetegels
(telkens 5x koe, varken, kip)



1 tegel
6 + 1



10 hoeves
+ 1 zwarte startspelerhoeve



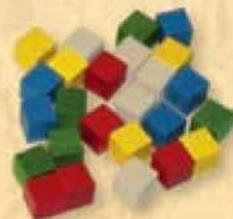
5 zegepuntmarkers



1 tegel 'einde spel'



5 spelerstegels



25 hoevepuntblokjes
(kortweg 'hoeveblokjes')



Eine Frage der Ähre

Spelvoorbereiding

Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel. Iedere speler legt de **spelerstege**l van zijn kleur voor zich neer zodat de 100 bedekt is. Leg de **zegepuntm**arkers van alle spelers op het veld **0** van het **score**spoor. Leg op de 5 onderste velden van het magazijn (onder de pijl) telkens **1 hoeve**puntblokje van iedere spelerskleur.

Mix verdekt de **5 kipp**entegels en leg telkens 1 tegel verdekt in het magazijn op elk van de 5 plantensoorten. Aan de afbeelding linksboven in het magazijn kan men zien in welke rij de tegels bij welk spelersaantal moeten worden gelegd. Daarna worden de **5 var**kenstegels gemixt en telkens 1 tegel verdekt op elke kippentegel gelegd. Tot slot worden de **5 koe**ientegels gemixt en telkens 1 tegel op elke varkenstegel gelegd. Op deze wijze ontstaan vijf stapels van telkens 3 veetegels (van onder naar boven: kip - varken - koe).

AANDACHT

In een spel met 2 spelers worden de kippentegels niet gebruikt. Alleen de varkenstegels en de koeientegels komen in de bovenste rij van het magazijn.

Plaats telkens **1 hoeve** van elke spelerskleur in het magazijn op de beide velden van de linkerkolom waarop het aantal spelers overeenstemt met het afgebeelde symbool.

Mix zeer grondig alle **60 grote ak**kertegels en plaats deze verdekt in meerdere stapels naast het speelbord.

AANDACHT

In een spel met 3 spelers worden 10, in een spel met 2 spelers worden 20 grote akkertegels uit het spel verwijderd en ongezien terug in de doos gelegd.

Neem **6 grote ak**kertegels en de tegel '**einde spel**' en mix deze zeven tegels grondig. Leg deze stapel verdekt terzijde. Op deze stapel wordt de tegel '**6 + 1**' gelegd. Deze stapel hebben we pas nodig aan het einde van het spel.

Iedere speler neemt **3 grote ak**kertegels in de hand zonder die aan de medespelers te tonen.

Iedere speler ontvangt **5 kleine ak**kertegels, telkens **één** van elke plantensoort, en legt deze als voorraad voor zich neer.

De speler die als laatste op een akker heeft gestaan, wordt de startspeler en zet de **zwarte start**spelerhoeve voor zich neer en begint het spel.



Voorbeeld: Zo kan de speelopbouw zijn in een spel met 4 spelers. Iedere speler heeft 1 spelerstege, 5 open kleine akkertegels en 3 verdekte grote akkertegels in de hand. Op het speelbord liggen de zegepuntmarkers van alle spelers op veld 0 van het scorespoor, de hoevepuntblokjes op de onderste velden van het magazijn en de hoeves links op de velden voor 4 spelers. De veetegels liggen op de tweede rij velden van het magazijn. Aan de kant ligt de stapel voor het einde van het spel.



Eine Frage der Ähre

Spelverloop

Te beginnen met de startspeler komen de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan zet. De zwarte startspelerhoeve blijft tot het einde van het spel bij de startspeler.

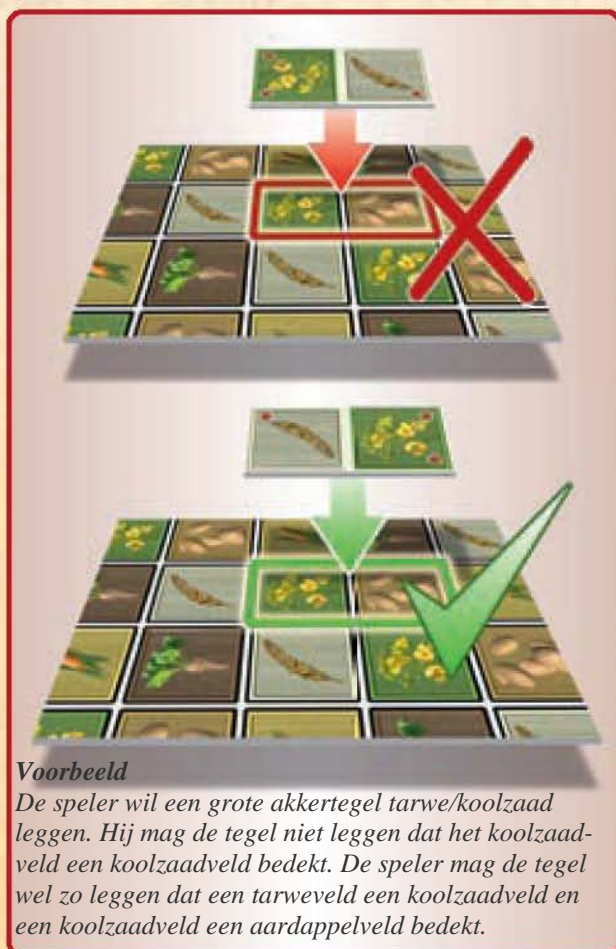
Een speelbeurt bestaat uit de volgende acties:

1. Akkertegel leggen
2. Punten ontvangen
3. Hoeve waarderen
4. Grote akkertegel trekken

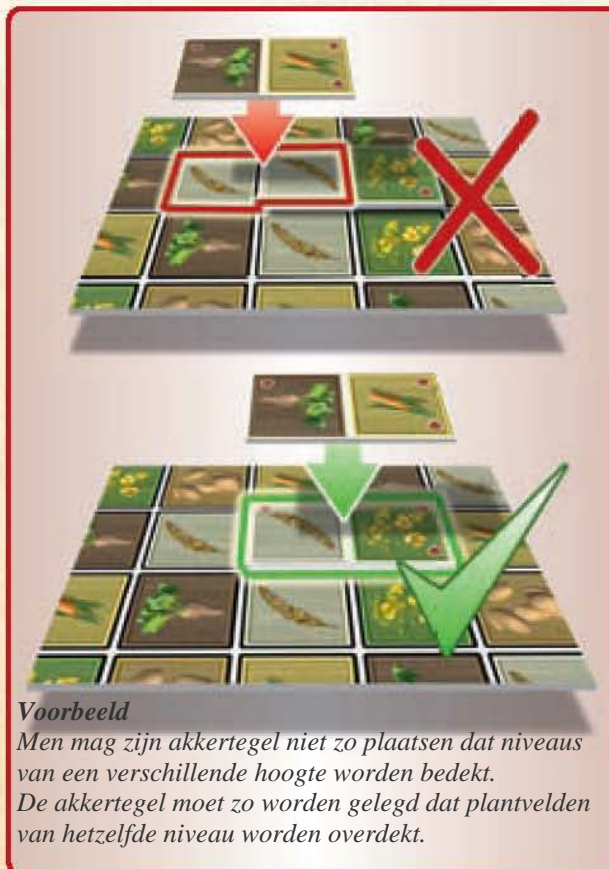
1. Akkertegel leggen

Neem een **grote** akkertegel uit de hand **of** een **kleine** akkertegel uit jouw voorraad en leg die **open** op de **plantentuin** van het speelbord.

Hou hierbij rekening met de **vruchtwisseling**: men mag nooit een plantensoort met dezelfde plantensoort bedekken.



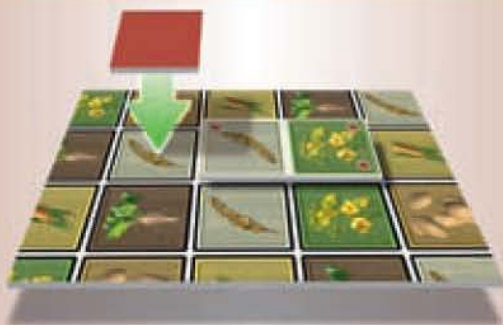
De spelers mogen een akkertegel zo plaatsen dat een tevoren geplaatste akkertegel **wordt bedekt**. Hierbij moet een grote akkertegel zo worden gelegd dat de beide plantvelden **op hetzelfde niveau** liggen.



In elk geval mag de speler een **kleine akkertegel** uit zijn voorraad gebruiken om zulk een niveauverschil te egaliseren (de kleine akkertegels hebben also twee verschillende functies). Om dit te doen, legt men een kleine akkertegel naar keuze **verdekt** op het speelbord om een hoger niveau te creëren. Aansluitend legt men onmiddellijk een **grote** akkertegel uit de hand zodat het de verdeckte kleine tegel bedekt. Voor de vruchtwisseling wordt de verdeckte kleine akkertegel behandeld alsof hij niet voorhanden was.



Eine Frage der Ähre



Voorbeeld

De speler legt een kleine akkertegel naar keuze verdekt op het linkertarweveld om dezelfde hoogte te bereiken als de akkertegel die er ligt. Daarna legt de speler zijn grote akkertegel hierop.

De speler had ook een kleine tarwetegel of raaptegels mogen nemen om het hoogteverschil te overbruggen omdat hij de tegel niet als plant gebruikt. Om de regel van de vruchtwisseling te volgen, moet men de raap op de tarwe leggen zodat deze actie geldig is.

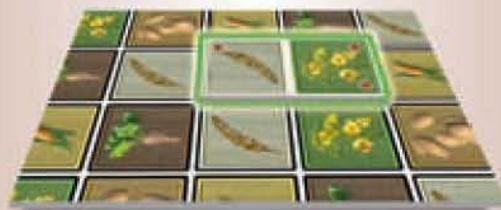
Men mag **hoogstens 1 kleine akkertegel** per speelbeurt gebruiken. Om die reden kan men nooit een hoogteverschil van meer dan één tegel overbruggen.

Uiteraard mag men ook geen kleine akkertegel verdekt leggen om daarna een andere kleine akkertegel daarop te leggen.

2. Punten ontvangen

Er zijn twee soorten van punten: **zegepunten** en **hoevepunten**. Voor elk plantveld beslist de speler zelf apart welke puntensoort hij wil ontvangen, **ofwel** een zegepunt **ofwel** een hoevepunt.

Een speler kan **nooit** voor een plantveld **beide** puntensoorten ontvangen. Men mag echter voor de beide plantvelden van **één** grote akkertegel **verschillende** puntensoorten kiezen. Men kan enkel voor plantvelden van de akkertegel die men **in deze beurt** heeft gelegd, punten ontvangen.



Voorbeeld

De speler heeft een grote akkertegel tarwe/koolzaad gelegd. Hij kan nu voor de beide velden zegepunten nemen of voor de beide velden hoevepunten. Maar hij kan ook zegepunten nemen voor het tarweveld en hoevepunten voor het koolzaad of omgekeerd.

Zegepunten

Elke groep van velden van dezelfde plantensoort die **horizontaal** of **verticaal** aangrenzend is, **om het even op welk niveau**, geldt als een gebied.

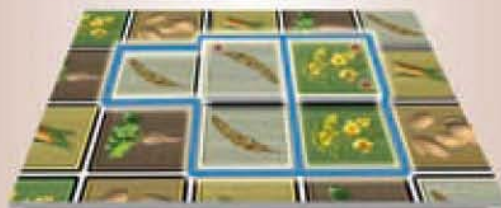
Diagonaal aangrenzende velden tellen hierbij niet.

De plantvelden die al op het speelbord zijn afgedrukt tellen evengoed mee als de velden van de neergelegde akkertegels.

Men bekijkt het **gebied** pas nadat men een akkertegel heeft neergelegd om de punten te berekenen.

Het **aantal velden** dat dit gebied bevat, bepaalt het **aantal zegepunten** dat men ontvangt. Als aan de nieuw neergelegde akkertegel geen ander veld van dezelfde plantensoort grenst, ontvangt men minstens 1 zegepunt omdat het gebied minstens dit ene nieuwe veld bevat.

De **zegepuntmarker** wordt voorwaarts bewogen op het scorespoor. Als hierbij de waarde van 99 wordt overschreden, wordt de spelerstegel met het getal 100 open gelegd en men telt zijn punten verder vanaf 0.



Voorbeeld

De speler heeft een grote akkertegel tarwe/koolzaad gelegd en beslist om voor de beide velden zegepunten te nemen. Voor het tarweveld ontvangt hij 3 punten omdat het gebied 3x tarwe bevat. Voor het koolzaad ontvangt hij 2 punten omdat het gebied 2x koolzaad bevat. In totaal ontvangt de speler 5 zegepunten.



Eine Frage der Ähre

In het geval een speler een grote akkertegel met 2 identieke plantensoorten heeft gelegd, mag hij gans normaal kiezen om voor de beide velden zegepunten te ontvangen. Aangezien de beide velden tot hetzelfde gebied behoren, ontvangt hij dan tweemaal hetzelfde aantal punten in overeenstemming met de grootte van het gebied.



Voorbeeld

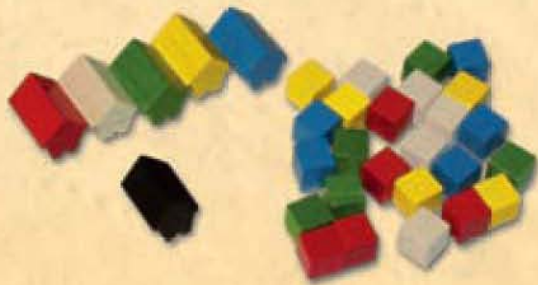
De speler heeft een grote akkertegel tarwe/tarwe gelegd. Het tarwegebied bevat nu 4 velden. Als de speler voor de beide velden zegepunten wil, ontvangt hij tweemaal 4 punten, dus 8 punten in totaal.

Uiteraard kan de speler, zoals gebruikelijk, kiezen om voor één van de beide velden zegepunten te nemen en voor het andere veld hoevepunten. De speler zal wel niet voor de beide velden hoevepunten nemen omdat één van de velden maar 0 punten zou opleveren (zie verder onder 'Hoevepunten').

Hoevepunten

In de hoeken van de plantvelden op akkertegels zijn meestal 1 - 2 magazijnsymbolen afgebeeld. Het aantal van deze magazijnsymbolen bepaalt het aantal hoevepunten dat hij voor dit plantveld ontvangt. Hou er rekening mee dat alleen de magazijnsymbolen van het te waarderen plantveld tellen en niet de andere magazijnsymbolen van het hele gebied! Een gebied is alleen bij de berekening van de zegepunten van belang.

De speler beweegt zijn hoeveblokje van dezelfde plantensoort in de richting van de pijl in overeenstemming met zijn behaalde hoevepunten.



Voorbeeld



De speler heeft een grote akkertegel tarwe/koolzaad gelegd en beslist om voor de beide velden telkens hoevepunten te nemen. Voor het tarweveld ontvangt hij 1 hoevepunt omdat er 1 magazijnsymbool op afgebeeld is, voor het koolzaadveld ontvangt hij 2 hoevepunten. De speler zet zijn tarwesteen 1 veld en zijn koolzaadsteen 2 velden naar boven.

Hoeve bouwen

Zodra alle 5 hoeveblokjes van een speler een rij bereiken of overschrijden waarin links één van zijn hoeves staat, bouwt de speler onmiddellijk deze hoeve. De speler neemt dan zijn hoeve en plaatst die op een akkerveld naar keuze van een gebied op het speelbord. In elk geval mag de speler niet op een veld van een gebied bouwen waarin zich al een andere hoeve van een speler bevindt. Het gebied waarin de speler zijn hoeve plaatst, behoort hem vanaf nu helemaal toe.

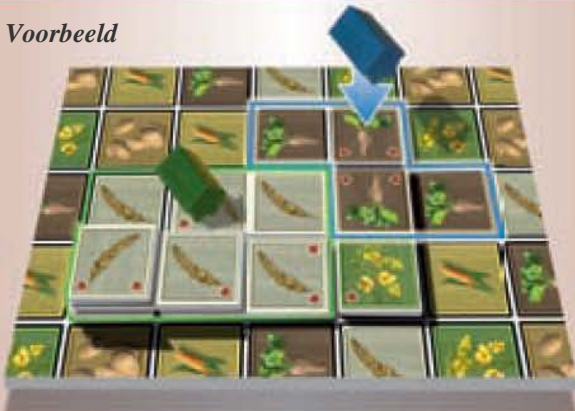
Als het onwaarschijnlijke zich zou voordoen dat in alle bestaande gebieden al een hoeve staat, kan de speler geen hoeve plaatsen.

De speler kan het dan opnieuw proberen als hij de volgende keer aan de beurt komt nadat hij zijn punten heeft ontvangen. Een speler moet zijn hoeve bouwen zodra dit mogelijk is.



Eine Frage der Ähre

Voorbeeld



In het vorige voorbeeld hebben alle vijf hoeveblokjes van de speler de rij bereikt of overschreden waarin één van zijn hoeses staat. Daarom bouwt hij nu meteen deze hoeve. De speler mag deze hoeve niet bouwen op het tarwegebied omdat dit gebied al aan groen toebehoort. De speler besluit om zijn hoeve op het raapgebied te plaatsen. Vanaf nu hoort dit gebied aan hem toe.

Voor dit gebied gelden nu enkele bijzondere spelregels:

- Het is **niet** meer mogelijk om een akkertegel te leggen op het veld waarop de hoeve staat.
- **Alle** spelers ontvangen **geen zegepunten** meer als zij een plantveld aan dit gebied leggen. Dit geldt ook voor de bezitter van dit gebied. In elk geval kunnen de spelers wel **hoevepunten** ontvangen als ze een plantveld aan dit gebied leggen.
- De spelers mogen een akkertegel zo plaatsen dat het gebied van een medespeler kleiner wordt of zelfs in meerdere gebieden uiteenvalt. Alleen het gebied waarin zijn hoeve staat, hoort dan nog bij die speler.
- Het is **niet toegelaten** door het plaatsen van een akkertegel twee gebieden van **dezelfde plantensoort** met elkaar te verbinden als in de **beide** gebieden al een **hoeve** staat.



Veetegels

Als één van de **hoeveblokjes** van een speler een veld bereikt of overschrijdt waarop zich minstens één **veetegel** bevindt, neemt deze speler de **bovenste** veetegel en legt die **verdekt** voor zich neer.

Hij ontvangt hiervoor **aan het einde van het spel** zoveel zegepunten als op de voorzijde van de tegel is te zien. Uiteraard mag de speler zijn tegel altijd bekijken, maar best nooit tonen aan zijn medespelers.

De speler neemt dan het desbetreffende **hoeveblokje** uit het spel. Als de speler later in het spel nog een akkertegel met **deze** plantensoort legt, kan hij hiervoor geen hoevepunten meer ontvangen, maar wel zegepunten.



Voorbeeld

Als de speler in deze situatie een akkertegel met een tarweveld legt en hiervoor 1 of 2 hoevepunten ontvangt, bereikt of overschrijdt zijn hoeveblokje op de tarwekolom het veld met de veetegels. De koeientegel heeft voor hem al een andere speler genomen.

Daarom neemt hij de varkenstegel en legt die verdekt voor zich neer. Hij bekijkt zelf de zegepunten van deze tegel aan het einde (minstens 6 en hoogstens 10). Zijn tarweblokje wordt uit het spel verwijderd.

Misschien wil de speler echter liever de koeientegel van de aardappelkolom winnen omdat die minstens 11 en misschien wel 15 zegepunten oplevert. Jammer genoeg heeft de speler geen grote akkertegel met een aardappelveld en 2 magazijnsymbolen in de hand.

Omdat hij anders Geel en Rood niet kan inhalen, legt hij de kleine aardappeltegels op het plantveld. Dit bezorgt hem de beide nodige hoevepunten op de aardappelkolom en zo krijgt hij toch de koeientegel. Zijn aardappelblokjes verwijdert hij uit het spel.



Eine Frage der Ähre

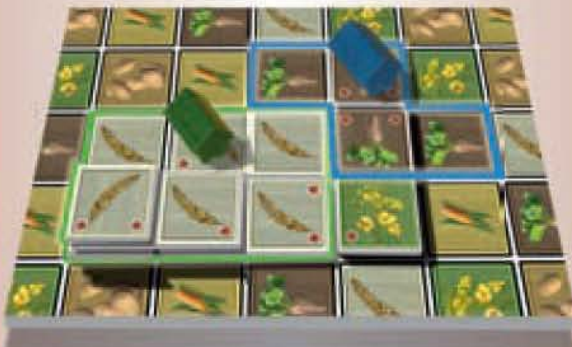
3. Hoeve waarden

AANDACHT: Deze actie kan worden overgeslagen als men nog geen hoeve heeft gebouwd.

De speler ontvangt nu **zegepunten** voor elke **hoeve** die hij heeft gebouwd. Het **aantal velden** dat het **gebied** van zijn boerderij bevat, bepaalt het **aantal zegepunten**. Het veld waarop de hoeve staat, telt mee. De speler verplaatst zijn zegepuntmarker in overeenstemming met het aantal zegepunten voorwaarts op het scorespoor.

Deze punten ontvangt de speler onafhankelijk van het feit of hij het gebied in deze zet heeft uitgebreid of niet. De speler kan voor de eerste keer punten ontvangen in de beurt dat hij een hoeve heeft gebouwd.

Voorbeeld



In het vorige voorbeeld onder 'Hoeve bouwen' (pagina 6 en 7) heeft de speler zijn hoeve op een raapgebied gebouwd dat 4 velden bevat. Hiervoor ontvangt hij 4 zegepunten.

4. Grote akkertegel trekken

In het geval dat de speler in zijn beurt een **grote akkertegel** heeft gelegd, trekt hij nu van één van de stapels een grote akkertegel zodat hij opnieuw 3 grote akkertegels in de hand heeft.

De speler mag **niet** trekken van de **speciale stapel** met de tegel '6 + 1' zolang er nog andere grote akkertegels aanwezig zijn (zie 'Einde van het spel').

In het geval dat de speler een **kleine akkertegel open** heeft neergelegd, vervalt voor hem deze actie omdat hij nog 3 grote akkertegels in de hand heeft.

Voor zijn kleine akkertegel ontvangt de speler geen vervangtegel; een speler heeft in totaal precies 5 kleine akkertegels ter beschikking.

Einde van het spel

Zodra een speler **de laatste grote akkertegel** van de stapel heeft getrokken, legt hij de **speciale stapel** met de '6 + 1' - **tegels** klaar. De tegel met de '6 + 1' wordt nu uit het spel verwijderd. Vanaf nu trekt iedere speler van deze stapel.

Zodra een speler de tegel '**Einde van het spel**' trekt, wordt er nog doorgespeeld tot de speler **rechts van de startspeler** zijn speelbeurt heeft afgewerkt. Op deze manier is elke speler even vaak aan de beurt geweest.

Als de speler rechts van de startspeler deze tegel trekt, eindigt het spel onmiddellijk.

Alle spelers leggen nu hun **veetegels** bloot en verplaatsen hun **zegepuntmarker** deze punten voorwaarts op het **scorespoor**. De speler met de **meeste punten** wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler wiens gebied het meeste velden bevat.

Impressum

Auteur: Jeffrey D. Allers

Illustratie: Tom Thiel (www.illuvision.com), Torsten Hess

Grafische vormgeving: Hans-Georg Schneider

Realisatie: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Jeffrey D. Allers dankt Suzanne Allers, Bernd Eisenstein, Thorsten Gimmler, Hartmut Kommerell, Günter Cornett, Reinhold Müller, Carsten Schünemann, Josef Keller en Michael Schmitt.

Pegasus bedankt alle andere testspelers.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle rechten voorbehouden.



Pegasus Spiele



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
10 maart 2010